NES-8S-NOE

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Sword Master™

ACTIVISION

Spielanleitung

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.®

This game is licensed by Nintendo®
for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System
are trademarks of Nintendo.

ACTIVISION

***Sword Master*™**

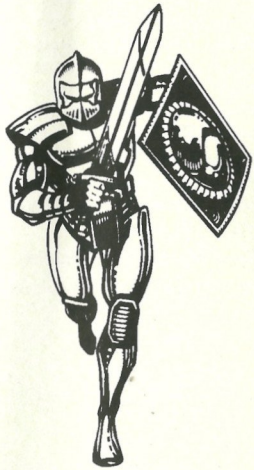
Developed by Athena.
Produced by Steven Ackrich.
Product Management by John Crompton and Greg Suarez.
Testing by Gary Barth, Gerald P. McLane, Kelly Rogers, Oak Dellenbach and Dale Palmer.
Player's Guide by Gary Barth and Christopher Shen.
Player's Guide Art by Francis Mao.
Player's Guide Design by Leslie Roth.
Technical Assistance by Dave Ross.
Special Thanks to Bill Swartz and Nancy Waisanen.
Package Design by Bob Schonfisch.
Nintendo recommends against using a rear projection television with your NES as image retention on the screen may occur.

Sword Master™ ©1990 Athena.

Player's Guide ©1991 Activision. All rights reserved.

Des Schwertmeisters abenteuerliche Fahrt

Du stehst in schwindelnder Höhe auf einem Bergpaß. Zu deinen Füssen breitet sich das Königreich Eledar aus. Als du zum letzten Mal von hier herabblicktest, warst du ein junger, unerfahrener Krieger und kanntest deine Bestimmung noch nicht.



Seitdem hast du die unwirklichen Grenzlande durchstreift, bist unzählige Male in die Reiche des Bösen und der Wirrnis vorgedrungen und hast hinter dir eine Spur von Legenden und Ruhmestaten zurückgelassen. Denn dazu warst du bestimmt. Du bis der Schwertmeister geworden, der Größte unter den Kriegern. Alle die sich dir in den Weg stellten, hast du vernichtet.

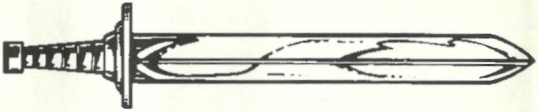
Aber während du die Grenzlande bezwangst, hat sich das Böse mitten im Herzen des Königreichs Eledar eir
Der skrupellose Feuermagier hat mit dem Schlangengott Vishok einen

mächtigen Bund geschlossen. Vishok hat ihm eine Horde gräßlicher, in unserer Dimension unbekannter Kreaturen gesandt.

Gemeinsam haben diese Wesen das Königreich in ihre Gewalt gebracht.

Alle Mächte des Guten sind unterworfen. Das gewaltige Königsschloß wurde eingenommen, und dort schmachtet nun die edle Prinzessin Aria in einem tiefen Verließ. Der alte König Aragon hat dich zurückgerufen, damit du seine Tochter und sein Königreich befreist.

Du bist der Schwertmeister ... *Du mußt siegen!*



Vor dem Aufbruch

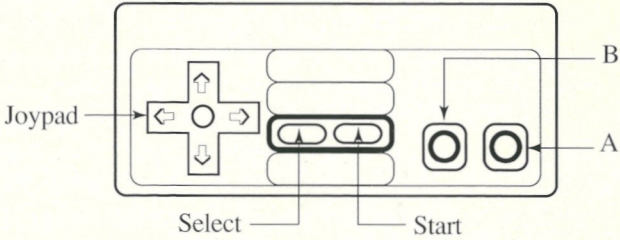
1. Schalte das Computersystem sowie das Fernseh- bzw. Bildschirmgerät aus und lege die *Sword Master*-Kassette gemäß der Bedienungsanleitung in dein Nintendo Entertainment System ein.

2. Schalte dein Computersystem und das Fernseh- bzw. Bildschirmgerät ein. Drücke die **Start**-Taste.

3. Nach dem völligen Verlust deiner Kräfte erscheint das Fortsetzungs-Bild. Du mußt dann zwischen *Weiterspielen (ja)* und *Spielende (nein)* wählen, indem du dein **Joypad** nach links oder rechts bewegst. Betätige zum Weiterspielen die **Start**-Taste. Du kannst fünfmal weiterspielen, bevor du ein völlig neues Spiel beginnen mußt.

Befolge diese Worte

Du, der Schwertmeister, beginnst deine Abenteuerfahrt im Wald der lebendigen Düsternis. Du mußt dich durch sieben gefahrvolle Ebenen kämpfen, bevor du schließlich dem Schlangengott Vishok von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehst. Sei auf der Hut! Das Böse lauert auf Schritt und Tritt; manchmal wird dir der Zauberumhang dienlicher sein als dein Schwert.



Joypad

"LINKS"	Du bewegst dich nach links
"RECHTS"	Du bewegst dich nach rechts
"OBEN"	Anheben deines Schildes
"UNTEN"	Du beugst die Knie

Tasten

"A"	Sprung/Doppelter Sprung*
"B"	Schwingen des Schwertes/Sprechen einer Zauberformel
"START"	Spielpause
"SELECT"	Aktivieren des Zauberumhangs

* Mehrmaliges Drücken dieser Taste führt zu größeren Sprüngen.

Kampf

Wie weit du zum Zuschlagen ausholst, kannst du bestimmen, indem du die Taste B gleichzeitig mit dem Joypad betätigst.

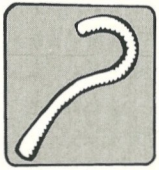
"LINKS"	Seitliche Bewegung des Schwertarms
"RECHTS"	Seitliche Bewegung des Schwertarms
"OBEN"	Ausholen mit dem Schwert bis über den Kopf
"UNTEN"	Zustoßen nach unten

Zauberkräfte

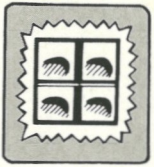
Als der gute König aus dem Schloß floh, verlor er seinen Zauberstab und die Symbole seiner Macht. Der Zauberstab kann die Gestalt des Magischen Umhangs annehmen. Mit Hilfe der Symbole der Macht können die Zauberkräfte dieses Umgangs noch verstärkt werden. Die Krieger des Feuermagiers haben von diesen Objekten Besitz ergriffen und beabsichtigen, sie ihrem Herren zu übergeben. Wenn ein Spieler diese Gegner besiegen kann, verfügt er über den Umhang und die Symbole der Macht und kann sie zur Überwindung der Kräfte des Bösen einsetzen.

Nach dem Besiegen des ersten blauen Ritters (Schlangenritter) gelangst du in den Besitz des Zauberstabes, mit dessen Hilfe du dann den Magischen Umhang anlegen kannst. Während du vordringst, kannst du bestimmten Feinden Zauberkräfte entreißen. Durch Drücken der Taste "SELECT" wird der Umhang aktiviert. Mit "START" gelangst du zum Menü der Zauberkräfte. Mit der Taste "RIGHT" bewegst du dich durch das Menü. Die B-Taste bewirkt den Einsatz der Kräfte. Durch Halten der **B**-Taste wird die freigesetzte Zauberenergie erhöht.

1) **Zauberstab -** Der Zauberstab versetzt den Spieler in die Lage, eine Ladung Energie über eine kurze Distanz zu schleudern. Durch Halten der **B**-Taste kann die Ladung quer über den ganzen Bildschirm katapultiert werden.



2) **Bombe -** Die Bombe wird geworfen und beschreibt einen Bogen, bevor sie aufschlägt. Durch Halten der **B**-Taste wird die Explosion mehrerer Bomben hervorgerufen.

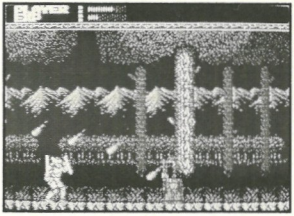


3) **Blitz -** Dieser Zauber besteht aus einem Blitzschlag. Durch Halten der **B**-Taste wird ein senkrechter Blitz ausgelöst, der alles auf seinem Weg zum Schmelzen bringt.

4) **Feuer** - Diese Zauberwaffe schießt einen Feuerball ab. Durch Halten der **B**-Taste kommt es zu einem Ausbruch von Sonnenenergie; alle weit und breit sichtbaren Gegenstände verkohlen.

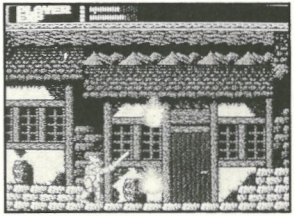
Der Weg des Kriegers

EBENE 1 - **Der Wald der lebendigen Düsternis**



Hier, in diesem einst wunderschönen Wald, beginnt dein Abenteuer. Dieser Wald umgürtet das Königreich Eledar, das nunmehr in tiefer Dunkelheit liegt und zum Wohnsitz der Ausgeburten des Bösen geworden ist.

EBENE 2 - **Das Dorf Sheridon**



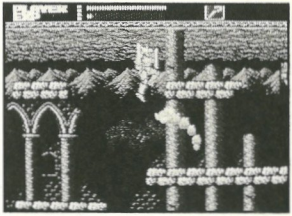
Unter Vishoks eiserner Herrschaft leben die Dorfbewohner in ständigem Schrecken. Du mußt den blauen Ritter, der am Dorfeingang auf dich wartet, besiegen.

EBENE 3 - **Das Schloßtor**

Wenn du durch das eisenbewehrte Schloßtor geschritten bist, beginnt dein Abenteuer überhaupt erst richtig. Hüte dich vor dem Zorn des grimmigen Schnitters.

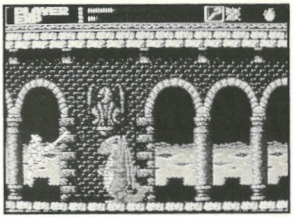
EBENE 4 - **Der Schloßhof**

Lange Folgen zerbrochener Säulen begrenzen diesen Teil des Schlosses. Die mit Steinen ausgelegten Wandelgänge sind zerfallen und zwingen dich dazu, von Platte zu Platte zu springen. Der Wasserspeier möchte deiner Abenteuerfahrt ein schnelles Ende bereiten.



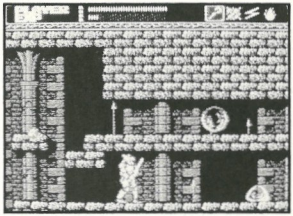
EBENE 5 - **Ein Gang im Schloßgebäude**

Während überall im Königreich die Sonne scheint, fällt kein Lichtstrahl mehr in die uralten Bogengänge. Dein Weg führt dich zu dem Smaragdenen Drachen.



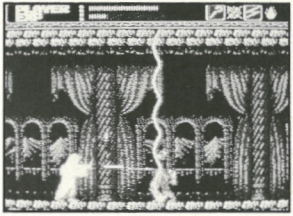
EBENE 6 - **Das Verließ**

In dem düsteren Verließ, wo schon viele von Vishoks Feinden ein schauerliches Ende fanden, dienen fallende Felsbrocken und Speere zur Abschreckung des Eindringlings. Dich erwartet der Kampf mit dem Barbaren.



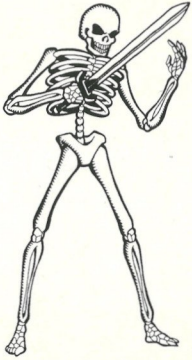
EBENE 7 - **Der Bergfried**

Tief im Innern des Schlosses steht der Bergfried, wo deine Geschicklichkeit im Zweikampf sowie die messerscharfe Schneide deines Schwertes über Sieg oder Niederlage entscheiden können.

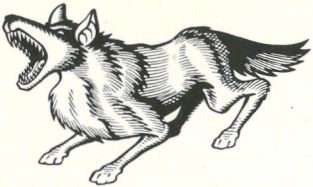


Eine Schar verruchter Feinde

Vampire - Sie sind in der Dunkelheit der verderbenbringenden Ulmen zuhause. Desnachts stürzen sie auf dich herab, um dein Leben zu nehmen.



Schwerterschwingende Skelette - Die Reste kriegerischer Dämonen aus Urzeiten suchen die Erde erneut heim und fordern jeden, der ihnen begegnet, heraus.



Schauerwölfe - Diese bösartigen Tiere durchstreifen vom Hunger getrieben die Wälder auf der Suche nach Beute.

Gorak, der Menschenfresser - Der Legende nach besitzt dieser gefürchtete, keulenschwingende Herrscher über das Waldland die Stärke von zehn Männern. Seine mammuthaften Körperformen und schreckenerregende blaue Haut sind weithin berüchtigt.

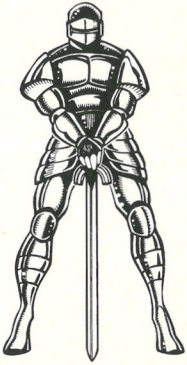
Marillious, der Zauberer - Hüte dich vor den Kräften des Bösen. Selbst ein Zauberlehrling kann mehr Unheil ausrichten als jeder Sterbliche. Auf den Tod eines Zauberers kann man sich nicht immer verlassen.

Die Feuerelemente - Diese lebendigen Flammenwesen sind die Brut des Zauberers. Sie versuchen, dich mit ihren tödlichen Funken zu verbrennen.

Die Feuersaat - Mit dieser glühenden Saat versucht Marillious, dich am Erreichen des Schlosses zu hindern.

Zombies - Alle die sich Vishok entgegenstellten, hat der Schlangengott zu Zombies verwandelt und damit zu einem Dasein als lebende Tote verurteilt.

Kriechende Leichennager - Ähnlich wie bei Zombies reicht eine einfache Berührung dieser Geschöpfe schon aus, um dein Lebenslicht für immer verlöschen zu lassen. Paß' auf, wo du hintrittst.



Schlangenritter - Diese wilde Horde panzerstarrender Krieger bewacht bestimmte Teile des Königreiches. Ihre Kampfstärke hat angeblich nicht ihresgleichen, aber an deine Kraft reicht ja nur dein Mut heran.

Unheilbringende Augen - Diese unzerstörbaren, magischen Augenhöhlen ermöglichen es Vishok, das Königreich Eledar ständig zu überwachen. An ihnen vorbeizukommen, ist gar nicht so einfach!

Zillasaurus - Vishoks Souvenir aus der Vorgeschichte. Wenn dieses feuerspeiende Schoßhündchen mit dem Schwanz wedelt, hat das tödliche Folgen.

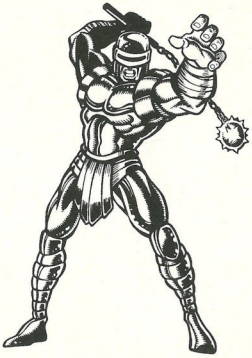
Echsenmenschen - Diese kaltblütigen Reptilien sind die Opfer der Wut des Schwarzen Zauberers und wurden als Wächter aus ihrer Dimension in unsere Welt verschlagen.

Der wilde Schnitter - Dem wilden Schnitter wirst du im Verlaufe deines Abenteuers mehrmals begegnen. Hier bietet sich nun die Chance, dem Tod nicht nur ein Schnippchen zu schlagen, sondern ihn auch zu überwinden. Achte auf den heilenden Zauberspruch.

Feuerdrachen - Diese schlangenartigen, fliegenden Drachen umwickeln dich, um dich in abgrundtiefe Brunnenschächte zu stoßen.

Wasserspeier - Eine gräßliche Brut fliegender Dämonen, die sich als Steinfiguren tarnen und Vishoks Schloß in dieser Gestalt solange bewachen, bis sie zur Bekämpfung seiner Feinde ausrücken müssen.

Der smaragdene Drachen - Um Eindringlinge zusätzlich zu entmutigen, hat Vishok seine Diener angewiesen, den Drachen aus dem Burggraben in einen Gang des Schlosses zu bringen. Dein Mut und deine kriegerischen Fähigkeiten werden auf eine harte Probe gestellt werden.



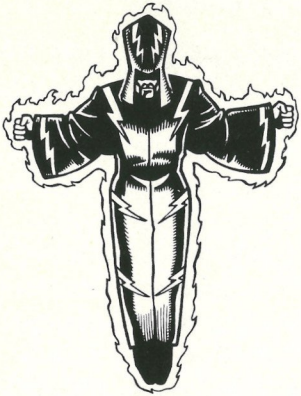
Der Dreschflegel - Einer von Vishoks besten Soldaten. Der Dreschflegel vernichtet seine Gegner mit einem Morgenstern.

Der goldene Ritter - Dieser einstige Beschützer des Volkes fiel den Zauberkräften des Feuermagiers zum Opfer und bewacht nun den Bergfried des Schlosses. Sein Feuerschwert kann sowohl Blitze verschleudern als auch ein Energieschild aufspannen.

Barbaren - Als Geschenk für Vishok, der ständig nach hervorragenden Kämpfern sucht, hat der Feuermagier die Barbaren aus einer anderen Dimension entsandt. Hüte Dich vor ihren messerscharfen, fliegenden Streitäxten.

Der schwarze Zauberer - Der schwarze Zauberer kerfügt über die mächtigsten magischen Kräfte im Königreich. Schon wenige Einschläge sein übernatürlichen Lichtblitze könnten deinem Leben dbrupt ein Ende setzen. Die Kenntnis von Zaubersprüchen ist das geeignete Mittel gegen diesen ruchlosen Feind.

Der silberne Ritter - Der böse Zwillingsbruder des goldenen Ritters - die Zwillinge wurden gleich nach ihrer Geburt getrennt - hat sein Leben ganz und gar in den Dienst des Schlangengottes Vishok gestellt. Seiner Nägel sprühenden Keule zu entkommen, wird nicht ganz einfach sein.



Der Feuermagier - Dieser Gebieter über zerstörerische Feuersbrünste ist der letzte Gegner vor dem entscheidenden Zweikampf.

Vishok, der Schlangengott - Wenn du es bis hierhin geschafft hast, dann bist du wirklich der Größte unter den Kriegern. Nun mußt du auch noch deinen schlimmsten Feind bezwingen. Das Schicksal des Königreiches liegt in deiner Hand.

Punkte und Zaubertränke

Der Balken, der das Ausmaß deiner Kräfte angibt, ist neben dem Wort "PLAYER" in der linken Bildschirmhälfte abgebildet. Jedesmal, wenn dir ein Gegner Schaden zufügt, sinken deine Kräfte um zwei Punkte. Du kannst den Balken aber wieder nach oben treiben, indem du bestimmten Feinden nach deren Vernichtung Fläschchen mit Zaubertrank abnimmst. Diese Zaubertränke können deine Gesundheit *um* ein *bis zwei* Punkte verbessern, je nachdem welchem Feind du sie abgerungen hast. Wenn du einen Kampf mit einem besonders mächtigen Gegner aufnimmst, werden dessen Kräfte durch einen zweiten Balken unter dem Balken mit deiner Punktezahl angezeigt, so daß du mitverfolgen kannst, welche Verletzungen du ihm zufügst.

Durch Erfahrungspunkte kannst du magische Kräfte einsetzen. In dem Maße, wie du Feinde besiegst, erhältst du Erfahrungspunkte (Balken unterhalb des Balken für die Kampfkräfte). Der Rückgriff auf eine besondere magische Kraft kostet dich verschiedene Mengen von Erfahrungspunkten.

	Normale Zauberkraft	Zusätzliche Zauberkraft
Zauberstab	0	1
Bombe	1	3
Blitz	1	4
Feuer	1	5

Worte der Weisheit

1) Vernichte soviele Vampire wie möglich, um Erfahrungspunkte zu sammeln. Verwende den doppelten Sprung (siehe Kapitel "Befolge diese Worte") und schwinge das Schwert über deinem Kopf, um die in großer Höhe fliegenden Vampire zu erreichen.

2) Erlerne die Bewegungsmuster der Wölfe, damit du ihre Laufrichtung vorwegnehmen kannst. Wenn du dir nicht sicher bist, springe über sie.

3) Anspringen, Bekämpfen, Fortspringen ist eine Taktik, die sich für manche Feinde ausgezeichnet eignet.

4) Treffe die Feuerelement, bevor sie dich treffen.

5) Du mußt in den Rücken von Marillious gelangen, um seinen Blitzschlägen zu entgehen.

6) Lerne, mehrmals hintereinander zu springen. Damit ist dir insbesondere auf dem Schloßhof geholfen.

7) Im Verließ solltest du deine Bewegungen auf die Pausen zwischen dem Abschuß von Nägeln aus der Keule abpassen.

8) Wenn du im Schloßhof bei dem dritten der drei Augen angelangt bist, kannst du ihnen entweder nach unten oder nach oben ausweichen.

9) Ein wirkungsvolles Mittel gegen die Echsenmenschen ist, sich möglichst klein zu machen und schnell zuzustoßen. Achte auf ihre Tritte.

10) Um den Zillasaurus zu überwinden, mußt du den Flammen aus seinem Maul entgehen und ihn auf dich zukommen lassen. Schlage zu, sooft du kannst, ziehe dich zurück und lasse ihn erneut auf dich zukommen.

11) Dein Schild schützt dich gegen die Mehrzahl deiner Gegner.

12) Paß auf, wenn du von Steinplatte zu Steinplatte springst. Die meisten Platten sind sehr glitschig.

!WARNUNG!

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

ACTIVISION

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
W-4044 Kaarst 2
GERMANY
Printed in Japan